Si vous êtes entré en possession de ce document, le destin vous a choisit participer à un jeu de rôle grandeur nature collaboratif...

Nous allons y incarnés des personnages issus de groupes occultes qui sont parvenus à se rendre dans une dimension parallèle. Ce lieu confine de nombreux objets et phénomènes paranormaux. C'est aussi un espace aux lois naturelles différentes qui permet d'explorer ponctuellement le passé, le futur, le monde des morts ou encore celui des rêves. Les résurgences du Conservatoire Occulte se produisent de façon irrégulière, tous les deux ou trois ans. Pendant de nombreuses heures le passage entre notre monde et l'autre dimension reste ouvert (le temps du jeu). Les motivations et les actes des visiteurs appartiennent aux joueurs, donc vous.

En effet, l'aspect collaboratif tient au fait que nous allons partager la création. Ce document vous propose un cadre de base, quelques règles et un contexte. L'histoire et les événements qui vont se produire dépendent en grande partie de vos choix et ce que vous apporterez. Le fonctionnement du jeu s'inspire fortement des GN des Sentes de Thomas Munier, ainsi que du jeux de rôle Apocalyspe World de D. Vincent Baker. Le premier pousse à construire un jeu riche en interactions et en émotions. Le second apporte une tension tragique et provoquera des menaces extérieures aux personnages.

Dans la mesure du possible, nous partagerons également une part de la logistique pour limiter la charge de travail de chacun : apport de matériel, décoration, préparation du repas, communication, etc...

Nous disposons tous de trésors et de savoirs-faire qui peuvent contribuer à réaliser un bijou tous ensemble.

Pour l'ambiance, le jeu s'inspire de la Fondation SCP (créations communautaires de documents de science fiction), Within et Nephilim (jdr), The Council (jeu vidéo), Constantine, Sandman, Arcanes, Hellboy (BD), et toutes autres sources autour des intrigues occultes situées dans notre monde.

Note d'intention

Le jeu se veut économe en temps et en ressources et cherche une bonne coopération des participants. Il concentre tous les éléments utiles et évite ce qui est dispensable. Vous aurez besoin de faire appel à votre imagination pour créer, mais vous pourrez aussi vous appuyer sur tout ce qui vous semble pertinent dans les documents et les espaces du jeu. Ce GN est une invitation à prendre possession de votre environnement de jeu et à mettre en valeur ce qui existe déjà (des lieux, des expériences, des objets, des documents, des talents, etc.).

Ce jeu veut laisser un maximum de liberté à ses participants et cherche à construire des histoires profondes. Pour y parvenir, ce document vous propose un cadre à la fois riche et flou. Chaque participant aura la possibilité de modifier ou d'adapter les éléments qui lui sont fournis à condition que cela aide à générer et partager du jeu avec les autres. Changer les règles pour son propre intérêt n'est pas bienvenu et sera sans doute contre productif pour le plaisir de jeu.
Les ingrédients majeurs de ce jeu sont : l'ésotérisme, les complots, les mystères, les menaces indicibles, les expérimentations scientifiques, la politique, les cultes et religions, les faiblesses humaines et les enjeux qui engagent l'humanité… Ils sont chargés d'énergies et de noirceur pour éviter l'immobilité d'une situation bien confortable. L'étique et la morale sont mises à rude épreuve.
Ces éléments sont propices à générer des histoires dramatiques. Le Conservatoire Occulte est un GN impro. L'intrigue et le jeu reposent donc essentiellement sur les personnages et les interactions que vous allez créer en assemblant des petites fiches génériques (arcanes, destins, oracles...).
Il est possible de se concerter à l'avance sur les aspects du jeu. Un fichier collaboratif et le serveur discord (qui sera mis en place un mois avant la date) sont là pour ça, mais c'est facultatif.
Concrètement, le jeu se veut translucide, c'est à dire que vous pouvez jouer en transparence ou ne connaître que quelques détails des autres personnages. Le but est de favoriser de belles scènes en connaissant vaguement l'issu où elles mènent ou encore de jouer avec l'ironie dramatique (vous connaissez le secret de l'autre, mais vous faites semblant de l'ignorer ou vous jouez avec sans le révéler). Le jeu s'appuie essentiellement sur les relations entre les personnages et elles méritent donc d'être élaborées patiemment pour mettre leur richesse en valeur. Vous disposez également de métatechniques qui on été intégré à l'univers du jeu pour les rendre plus discrètes. Les cartes vous guident dans votre jeu et peuvent être considérées comme des objets de jeu à part entière. L'horloge dramatique peut être portée comme un talisman. Les zones de distorsions sont plus ou moins des black box. Une menace extérieure sera aussi générée et évoluera grâce à vos actions.

Dans ce GN, tous les participants sont mis à contribution pour faire en sorte que le jeu se déroule au mieux pour tout le monde : être attentif aux autres (motivation, sécurité physique et émotionnelle), être attentif à ce qui entoure le jeu (mise en place, partage des corvées, communication), profiter du jeu et en redistribuer aux autres.

*Le **Conservatoire Occulte** est un lieu qui s'est constitué depuis des siècles par les nombreuses sociétés secrète de notre monde. On dit que ceux en reviennent perdent toute mémoire de ce qu'ils y ont vécu. Très difficile d'accès, isolé, perdu dans le voile de l'oubli, l'endroit idéal pour cacher et confiner les trésors et les menaces de l'humanité. Entreposer les objets de convoitise trop lourds pour notre désir de pouvoir et de vengeance, notre soif de savoir et notre vacuité. Les sociétés occultes qui ont traversé les âges ont gardé quelques traces de ce qu'elles y ont laissé ou de ce qu'elles y ont cherché. Ceux qui ont eu le privilège d'y entrer n'en sont pas tous revenus et bien peu en ont été indemnes. Les plus sages d'entre eux y ont gravé quelques règles à respecter et un avertissement : « Quis custodes ipsos custodiet » (Qui surveille les gardien?)*
On serait tenté d'y voir un musée d'œuvres d'art, une chambre d'échos des bassesses de l'humanité ou une prison hors norme. Cet espace semble avoir sa conscience propre qui n'attend qu'une étincelle pour déchaîner un châtiment. Êtes vous venu pour puiser à la source du pouvoir ou pour protéger vos semblables au péril de votre vie? La limite entre ces deux intentions est parfois ténue...

Avertissements :

Des sujets sensibles peuvent être abordés au cours du jeu, tels que : Maladie, blessures du passé, relations humaines dysfonctionnelles, rapports de force, violence, meurtres, suicide, perception incertaine de la réalité.
Si l'un de ces contenus vous préoccupe mais que vous voulez éviter de lire le texte du jeu, discutez-en avec avec une personne qui l'a lu, pour voir ensemble ce qu'il convient de faire.
Cette session ne sera pas accessible aux mineurs de façon à pouvoir évaluer si les thématiques abordées sont trop dures ou non pour eux.

Le respects de toutes les personnes présentes et la sécurité émotionnelle sont primordiaux. Il est attendu des participants qu'ils respectent la législation en vigueur et l'interprétation d'un personnage ne doit pas être un prétexte à des comportements déplacés ou malsains. Tout écart grave dans ces domaines pourra conduire à l'exclusion du jeu.

Sécurité émotionnelle :

Toute mention à des agressions sexuelles est à proscrire.

Préparer votre personnage et le jeu

Lecture et acceptation :

- Note d'intention
- contexte
- groupes proposés
- règles du jeu

Choix :

- Inscription – choix de communauté parmi celles proposées
- Choix ou tirage au hasard d'**1 arcane majeure** (21 proposées)
- Choix ou tirage au hasard d'**1 destin** (25 proposées)
- Choix ou tirage au hasard **de 1 à 3 oracle(s)** (63 proposées)

Construction :

- C'est le moment de vous imaginer le quotidien du personnage et ce qui pourrait le conduire vers son destin
- Imaginez de quelle façon le personnage reste ancré dans notre monde et trouvera le chemin du retour
- Élaboration d'un costume pour soi.

Partage :

- **Recherche de liens** avec les autres participants pour l'arcane majeure et le destin (1 positif et 1 négatif pour chaque)
- **Définir plus précisément le groupe** avec ses autres membres
- Proposer des accessoires ou des décors pour la boîte à outils commune

Participation :

- proposer votre aide dans une ou plusieurs tâches de la préparation du jeu
- OPTION : Préparer une surprise (objet, scène de jeu, document, etc.) à apporter au cours du jeu
- **Venir reposé et motivé le jour du jeu** pour incarner votre rôle
- S'assurer que les autres participants s'amusent et se sentent bien

Les anomalies du Conservatoire Occulte

Le conservatoire occulte est un espace qui n'obéit pas aux lois de la nature connues sur Terre. Qu'il soit régit par une force supérieure ou situé dans une autre dimension, peu importe… Certains aspects sont connus mais absolument pas maîtrisés pour autant :

L'oubli

C'est l'un des principaux atout du Conservatoire. La mémoire de ceux qui s'y rendent est affectée dans cet endroit. Certains s'y sont déjà rendu, mais ne s'en souviennent pas. A moins de s'en protéger, les visiteurs oublient tout ou partie des trésors et des menacent qui y sont enfermées pour le plus grand bien du reste de l'humanité.

La distorsion

L'espace et le temps fonctionnent d'une façon décalée et variable dans certaines zones. Il est préférable de ne pas s'aventurer trop loin dans le dédale. De plus, d'une fois sur l'autre, les lieux accessibles peuvent être totalement différents.

Les entités

Les forcent qui règnent à l'intérieur peuvent générer des entités intelligentes, mais il existe aussi des êtres qui y vivent volontairement pour leurs propres desseins. Difficile d'identifier si leurs intentions sont bénéfiques ou corruptrices.

La résonance

Il semble que ces lieux amplifient les ressentis émotionnels. Les états d'âme des visiteurs peuvent provoquer des remous et des phénomènes imprévisibles. Parfois une litanie déprimante flotte curieusement dans les airs. Parfois, la rage éclate et provoque des déflagrations ou affecte la nature même d'une personne qui s'y trouve piégée…

L'ancrage

Toute personne qui se risque à pénétrer dans le Conservatoire Occulte doit préparer son ancrage pour revenir d'où elle vient. Il peut s'agir d'un objet, d'un souvenir ou d'une autre personne qui assure ses arrières. Dans tous les cas, il est vital de veiller à son intégrité pour rester libre de revenir.

Les factions en présence :

Le Pentacle est le regroupement de 5 organisations mondiales qui interviennent dans le maintien et la protection du Conservatoire Occulte. Chacune est composée de membres dont elles tentent de garantir la probité.

Ces 5 organisations sont les suivantes :

La Loge d'Hermès

Nous sommes une très ancienne association de chercheurs regroupant des cercles d'érudits et des fondations à travers le monde entier. Nous observons. Nous archivons. Nous n'intervenons pas face aux phénomènes surnaturels et nous conservons leurs secrets. Comme un scriptorium vivant où chacun étudie librement mais en silence.

Face à un membre isolé, nous tentons d'en apprendre davantage et d'amasser du savoir.

Face aux autres branches du pentacle, nous faisons corps pour protéger les secrets les plus sensibles.

Pour le bien de l'humanité, certains d'entre nous cherchent cloisonner tous les savoirs que nous possédons et d'autres tentent de les ouvrir.

La Société Œcuménique

Nous sommes un regroupement d'intérêt de plusieurs religions visant à combattre le mal. Actuellement, le Vatican est la branche la plus importante, mais une vingtaine de mouvements religieux cohabitent. Même si certains courants sont ouvertement en guerre les uns contre les autres, la discipline est le mot d'ordre au sein de la société Œcuménique. La foi et la ferveur nous guident. Nous sommes solides, car nous ne parlons pas de religion entre nous.

Face à un membre isolé, nous tentons de discerner sa morale

Face aux autres branches du pentacle, nous montrons notre discipline et notre détermination

Pour isoler le mal, certains d'entre nous privilégient des méthodes radicales et d'autres veulent faire preuve de miséricorde.

L'Agence SCP

C'est le surnom qui est donné à notre alliance internationale composée de différents services de renseignement militaire ou de police. Nous surveillons les phénomènes qui menacent notre monde, que nous cherchons à Sécuriser, Contenir et Protéger. Nos interventions ont aussi des intérêts politiques, car nos gouvernements profitent des rapports de renseignement. Informer ou désinformer : la confiance est très délicate entre agents de pays différents…

Face à un membre isolé, nous l'interrogeons et nous vérifions sa crédibilité .

Face aux autres branches du pentacle, nous cherchons à élaborer des protocoles d'action communs.

Pour la sécurité du système, certains d'entre nous prônent la confiance pour une bonne coopération, tandis que d'autres se méfient de tous les comportements suspects.

Le Labo

Nous sommes la branche scientifique du pentacle. Observer, chasser, confiner ou exploiter le surnaturel n'est pas suffisant. Pour le comprendre, il faut l'étudier. En passer pas la phase expérimentale. Il faut parfois le provoquer, peut-être même le créer. Nous reconnaissons nos limites et nous avons besoins des autres branches. Mais l'avenir de la connaissance est bien la science pour faire progresser le savoir. Tant que nous conservons la déontologie à l'esprit…

Face à un membre isolé, nous cherchons à collecter des données sur des phénomènes rencontrés.

Face aux autres branches du pentacle, nous mettons nos moyens à disposition pour étudier ensemble.

Pour le progrès du savoir, certains d'entre nous cherchent à élaborer une étique claire, tandis que d'autres veulent s'en affranchir pour être plus réactifs.

Le Consortium

Nous sommes la branche la plus active. Nous cherchons à utiliser par tous les moyens possibles ce que nos membres appellent l'irrationnel : les croyances, le surnaturel, l'inexpliqué ou le nouveau. Comment pouvons-nous l'exploiter directement ou indirectement ? Nous en tirerons profit. Mais s'il présente un danger pour une source de revenu, il doit être détruit au plus vite sans autre forme de procès. Nous ne sommes pas philanthropes, mais au moins nous sommes clairs sur ce point.

Face à un membre isolé, nous à construire des partenariats et à collaborer.

Face aux autres branches du pentacle, nous établissons des contrats d'engagements mutuels

Pour l'évolution de nos sociétés, certains d'entre nous cherchent le profit à court terme, tandis que d'autres préfèrent sécuriser leur investissements.

Règles du jeu

Jeu libre et fair play

Le jeu est basé sur quelques éléments de cadre (note d'intention, contexte, et règles du jeu) et sur l'improvisation des joueurs pour construire l'histoire et les relations entre les personnages. Il va de soi que le fonctionnement nécessite du fair play et l'acception des événements qui se produisent. Ce sont ces rebondissements qui vous aideront à développer l'histoire. Si vous souhaitez trop contrôler ce qui se produit, vous risquer de casser la dynamique. Laissez-vous porter ! Lâchez-prise ! Apportez du jeu aux autres, vous en aurez en retour !

Favoriser le contact entre les personnages dans le Conservatoire Occulte

- Leurs émotions les gouvernent
- Ils ont déjà été confronté au surnaturel
- Ils croient la plupart de ce qu'on leur dit
- Ils sont enclin à faire ce qu'on leur demande (le consentement est important!)
- Le destin les guide

Pour construire l'histoire

- Inspirez-vous de vos références préférées
- Pensez dangereux
- Ce qui a une chance de mal tourner va mal tourner

Toutes les consignes sont facultatives. Adaptez à votre confort.

Le droit de surprise

Libre à vous de prévoir un élément à apporter en jeu pour amener de l'inattendu. Il peut s'agir d'une scène que vous prévoyez de jouer, d'un objet que vous mettrez en jeu au moment opportun ou d'un lieu que vous allez décorer. Inutile d'en parler si vous êtes autonome pour le faire et si il n'y a aucun risque. C'est une pierre apportée à l'édifice pour rendre le Conservatoire Occulte encore plus mystérieux.

Cartes

Différents types de carte sont utilisés dans le jeu. Les pincipales sont : les arcanes majeures, les destins et les oracles. Elles sont toutes détaillées à la fin de ce livret.

Arcanes majeures et Destins

Pour constituer votre personnage, il vous faudra choisir ou tirer au hasard une **Arcane Majeure** et un **Destin**. Ces deux cartes vous apporterons des repères sur ce que vous aurez à faire en jeu et elles prévoient différentes relations avec d'autres personnages. A vous de les interpréter à votre goût pour développer le jeu sur ces bases. Les arcanes majeures sont inspirées du Tarot de Marseille et les destin s'inspirent des runes vikings. Ces éléments symboliques sont là pour favoriser la créativité et être utilisés en jeu si vous le souhaitez.
Exemples :

X LA ROUE DE FORTUNE - Je compte assurer la survie de la communauté en exhumant des savoirs et des artefacts perdus, ou en créant de nouveaux. Mes techniques vont sauver une personne et vont en condamner une autre.

PERTH SECRET - Une personne m'a confié un très grave secret, je ne dois en parler à quiconque. Je n'en parlerai qu'à une autre personne, mais la pire qui soit.

Oracles

Les **Oracles** sont des sortes de défis qui pourront être réalisés durant le jeu. Là encore, vous pouvez les choisir ou les tirer au hasard. Selon votre envie, vous pourrez en prendre 1 à 3, mais vous devrez vous y tenir pendant le jeu. La réalisation des ces Oracles aura des conséquence sur votre horloge dramatique (voir page suivante). Exemple :

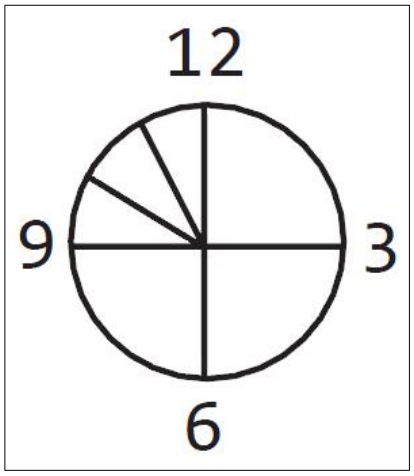
INITIATION - Confie une personne à une autre pour qu'elle organise son rite de passage vers un nouveau statut.

Résolution

Certains endroits important sur le lieu de jeu pourront mettre à disposition des cartes **Résolutions** qui vous guideront si vous souhaitez vous en remettre au hasard pour décider de l'issue d'une action.
Exemples : « *le point de rupture est atteint* » ou « *les plus perfides se rallient à vous* »

Horloge dramatique

Tous les joueurs disposent d'un cadran (montre personnelle ou cadran fourni) qui peut se porter ou ranger dans une poche. Ce cadran ressemble à une horloge divisée en 6 portions



Par défaut, ce cadran n'est pas considéré comme un objet en possession du personnage, mais seulement du joueur. Il représente l'évolution dramatique du personnage. L'aiguille pointe sur un secteur en fonction de son avancement vers une fin tragique. Si cette horloge arrive jusqu'à la douzième heure, le personnage a franchi la ligne de non-retour. Il est voué à la déchéance, à devenir le jouet du destin ou de forces qui le dépassent, et probablement à la mort…
Durant le jeu, vous pouvez considérer que jusqu'à « 9h », le personnage encaisse les coups durs qu'il a subit. Par contre, à partir de ce seuil, sa fragilité et ses travers vont être de plus en plus marqués. Le pendentif est là pour vous permettre de retenir votre état actuel. A vous de décider si ce cadran existe physiquement dans le jeu comme un talisman (non volable). Rien ne vous empêche de l'utiliser, par exemple pour renseigner quelqu'un sur votre santé physique ou mentale lors d'un diagnostic.

Le cadran :

- avance d'un cran quand le personnage subit un choc ou une blessure (symbole cadran avec un cran en rouge)

- avance d'un cran quand le personnage réalise un effet puissant dont il est capable (voir partie suivante) (symbole cadran avec un cran en rouge)

- baisse d'un cran quand le personnage réalise un *Oracle* *(symbole cadran avec un cran en vert)*

Liberté d’action

Les personnages sont construits par les joueurs à partir de l’Arcane Majeure qu’ils ont choisi. Cette orientation donne un aperçu de ce que le personnage sait faire de particulier. A vous de définir de qu’elle façon il pratique au quotidien. Par exemple « LE MAT - Je vais où bon me semble et je parviens à traverser toutes les barrières...» peut être interprété comme un Arsène Lupin ou un Indiana Jones. Dans son domaine, le personnage est très compétent et pourra simuler des actions qu’il est sensé maîtriser (Ex : les soins pour un médecin ou l’analyse d’une culture ancienne pour un archéologue). Il peut également s’agir de sa nature qui lui offre des capacités hors du commun (Ex : un mutant très résistant ou un médium qui perçoit d’autres niveaux de conscience)
Certaines actions ont des conséquences importantes sur le jeu, c’est à dire qu’elles vont avoir un impact sur plusieurs personnages ou sur le déroulement du jeu en général. Pour ne pas trop empiéter sur les actions des autres, elles sont relativement bridées.
Lorsqu’un joueur réalise ce type d’action, il doit faire avancer le cadran de son horloge dramatique. Là encore, c’est à vous de mettre en scène l’action et d’évaluer ses effets. Soyez cohérents et faites en sorte que ça apporte du jeu pour les autres joueurs également !
Ex : Mettre en place un élément permanent (sanctuaire, objet particulier, malédiction, etc.) ou influer sur les événements à venir, qu’ils soient bénéfiques ou menaçants (par exemple une grande vision prophétique ou recherches menées sur une menace qui se profile)

Pour bien profitez de cette liberté d’action, veillez à ce qu’elle nourrisse le jeu et que les autres puissent également trouver leur place dans ces interventions !

Santé et mort

L’horloge dramatique peut être interprétée comme une jauge de vie ou de santé mentale. Plus son heure avance, plus votre vitalité et votre stabilité sont mises à rude épreuve.

La liberté d’action vous permet malgré toutt de ne mourir que si vous le décidez.

Plus précisément, votre horloge dramatique vous guide pour savoir si le personnage trouvera une fin tragique. Vous êtes libre de l’accélérer, mais évitez de la ralentir ! De toute façon, si l’horloge sonne minuit, cela signifie simplement que le personnage vivra sa déchéance. A vous de définir quelle forme elle prendra : se soumettre aux forces qui vous menacent, sombrer dans la folie, subir une lente agonie ou encore une mort magistrale… ? Si cela doit arriver, faites de votre fin un moment majeur pour l’histoire de votre personnage !

Rien ne vous empêche ensuite de jouer un cadavre, un mort-vivant, un figurant, un nouveau personnage, d’organiser des temps forts... Il en va de même si vous vous ennuyez pendant le GN.

Codes gestuels:

Pour éviter de perturber les autres, limitez au maximum vos discussions hors jeu et faites en sorte de murmurer si elles sont indispensables.

Pour faciliter la compréhension en jeu et éviter de faire des demandes qui sortent du roleplay, vous pouvez utiliser les codes suivants :

- Bras en croix : « La situation me met mal à l'aise, mets-y un terme !»
- Agiter sa main au-dessus de sa tête : « J'ai la tête sous l'eau, j'ai trop d'affaires en cours, viens me solliciter plus tard. »
- Agiter l'index : « Pense le contraire de ce que je te dis. »
- Montrer son parchemin d'oracle, recto ou verso : « Je suis en train de faire un oracle, tu es en-voûté.e par mes instructions. »
- Art des mains/Ars amandi : remplace les relations intimes (fraternelles, amoureuses et sexuelles). Symbolise les relations physiques par contact des mains et des bras.
- Pouce vers le haut: « Est-ce que ça se passe bien ? ». Il y a trois types de réponses :
  - - Pouce vers le haut agité vers le haut : « Monte en intensité. »
  - - Pouce vers le haut : « Je vais bien. »
  - - Pouce vers le bas : « Baisse en intensité. »

Déroulement du jeu

Samedi 9h30 : pot d'accueil

10h-12h : briefing sur les règles

12h-13h : repas (amenez votre propre casse-croûte)

13h-14 h : photos de groupe + ateliers

14h : début de jeu, temps fort par communauté (chaque communauté choisit son propre temps fort)

16 h : La menace avance - temps fort par communauté :

18 h : La menace avance - Temps fort global :

20 h : Temps fort global: REPAS

22 h : La menace avance - Temps fort global :

Minuit : La menace avance - Temps fort global :
Les joueurs retardent leur horloge d'un cran pour chaque oracle non réalisé. La sortie du Conservatoire Occulte peut s'en trouver changée !

1 h : Fin du jeu et débriefing informel

Les arcanes majeures

1 par personnage

Il s'agit des différents archétypes que vous pouvez choisir ou adapter à votre souhait. A priori, elles définissent les relations que vous entreteniez avant de vous rendre dans le Conservatoire Occulte, donc plutôt au sein de votre faction.

Gardez- l'esprit que vous pouvez adapter des aspects mystiques en des moyens technologiques, car la science ne se limite pas à celle que vous connaissez dans la vie courante !

Par exemple, une arcane du tarot qui symbolise une personnalité pourrait être assimilé à un type de code génétique ou un conditionnement mental d'un personnage.

LE MAT

je vais où bon me semble et je parviens à traverser toutes les barrières. Je vais aider une personne à franchir un seuil qui lui est interdit et faire perdre son Ancrage à une autre personne

I
LE BATELEUR

Je manipule des artifices et des énergies pour générer de nouvelles choses. Je joue avec en quête de progrès. Je vais convaincre une personne de m'accompagner dans mon projet et une autre subira les effets néfastes d'une mauvaise expérimentation.

II
LA PAPESSE

Je fabrique des objets mémoriels où l'on peut stocker ses souvenirs pour ne pas les oublier : grâce à moi la communauté conservera une mémoire. Je veux convaincre une personne de me raconter un souvenir crucial pour en faire un objet, et je vais offrir un objet mémoriel truqué à une autre personne.

III
L'IMPERATRICE

Je rayonne et j'influence largement la communauté dans mon domaine. Je vais inspirer une personne qui souhaite être mon disciple et une autre sera aveuglée par ma suffisance et en paiera le prix

IIII
L'EMPEREUR

Je décide pour la communauté dont je suis l'alpha. C'est pour son bien car mes décisions sont les meilleures et les plus légitimes. Une personne m'a juré une loyauté totale. Je me méfie d'une autre que je pense vouloir me renverser.

V
LE PAPE

Je guide les membres de la communauté qui ont besoin d'explorer les distorsions, les espaces des morts, des entités, des révélations et des résonances. Je rêve d'y perdre une personne et je veux y vivre une double vie avec une autre.

VI
L'AMOUREUX

Je suis en infiltration dans la communauté. Mon but est de l'étudier. Je veux tout savoir sur une personne en particulier et une autre personne va me donner envie d'intégrer la communauté pour de bon.

VII
LE CHARIOT

j'ai consacré ma vie à traquer un phénomène pour protéger la communauté. Mes méthode sont discutables, mais elles portent leurs fruits. Je vais utiliser des moyens démesurés pour arriver à mes fins et impliquer des innocents dans un plan hasardeux.

VIII
LA JUSTICE

Je m'assure que quiconque respecte les lois, les rites et les traditions de notre communauté, car toute enfreinte pourrait la déchirer. J'ai bien l'intention de prendre une personne en flagrant délit, même si par ailleurs je me rends moi-même coupable d'un crime, avec une autre personne.

VIIII
L'HERMITE

Je conserve les connaissances de la communauté et en accumule de nouvelles. Je cherche en vain à impressionner une personne et j'ai transmis de faux savoirs à une autre.

X
LA ROUE DE FORTUNE

Je compte assurer la survie de la communauté en exhumant des savoirs et des artefacts perdus, ou en créant de nouveaux. Mes techniques vont sauver une personne et vont en condamner une autre.

XI
LA FORCE

Je tente les choses les plus dangereuses et invite tout le monde dans la communauté à faire de même : il faut saisir sa chance. Je vais pousser une personne à se révéler et je vais obliger une autre à prendre un grand risque.

XII
LE PENDU

Je ne suis pas humain ou atteint d'une particularité qui me met à part de la communauté, mais quelque part je la cimente par ma différence. Parmi les personnes que j'interroge sur mon humanité, l'une d'elles me considère comme un monstre et une autre m'aime à mon insu.

XIII

Je réponds aux questions et aux douleurs de la communauté en me laissant posséder par les entités ou en faisant parler les entités qui possèdent les autres.Je veux aider une personne à franchir un cap et l'une de mes révélations sera niée par ceux qui la recevront

XIIII
TEMPERANCE

Je suis convaincu qu la résonance est le mode d'expression de ce lieu. J'observe ses manifestations et je cherche à identifier leur sens. Je vais échouer à protéger de la résonance une personne chère à mes yeux et je vais entrevoir une vérité fascinante.

XV
LE DIABLE

Officiellement, je ne représente rien au sein de la communauté. Mais c'est moi qui en profite en donnant tous les ordres dans l'ombre. Je vais révéler mon secret à une personne et manipuler les autres pour nuire à une personne rivale.

XVI
LA . MAISON DIEU

Je sape et trafique les dispositifs les plus ambitieux que la communauté met en place : une communauté qui se repose sur ses lauriers est perdue. Je cherche à ruiner la confiance en soi d'une personne et je cherche sincèrement à aider une autre personne dans ses projets.

XVII
L'ETOILE

J'ai quelque chose à cacher, mais je fais ça avec talent. Je vends du rêve et je raconte ce que les gens ont envie d'entendre. Pour mon intérêt ou pour offrir de l'espoir.Je confie mon propre désespoir à une personne et une autre personne va dénoncer mes affabulations.

XVIII
LA LUNE

J’analyse le psychisme et les rêves de la communauté pour deviner les éléments passés et à venir et les décisions à prendre. Je vois toujours la même personne dans mes rêves positifs et une autre personne dans mes pires cauchemars. Je dois leur dire.

XVIIII
LE SOLEIL

Je rends service à la communauté en réparant les objets et découvrant des ressources. J’offre des merveilles à une personne et prévois de trafiquer l’objet d’une autre personne.

XX
LE JUGEMENT

je suis influent dans la communauté et je la guide vers une évolution qui changerait radicalement la donne. Ma quête de progrès va profiter à une personne dans le besoin et m’attirer l’opposition radicale d’une autre.

XXI
LE MONDE

Mon rôle est de guérir et conserver l’harmonie. Je dois vérifier régulièrement que la communauté ne succombe pas au mal et prendre les mesures qui s’imposent. J’assume mon rôle dans l’espoir de guérir une personne et parce qu’une autre personne a dit que je ne valais rien.

Les destins

1 par personnage

Les destins sont symbolisés par des runes vikings pour se rapprocher du sens qu'elle sont sensées avoir. Un lot de runes sera disponible en jeu si vous souhaitez utiliser cet élément.

Il s'agit des différentes évolutions que vous pouvez choisir ou adapter à votre souhait. Les relations peuvent être définies à l'avance ou élaborées au cours du jeu en fonction des événements.

MANNAZ

AUTODESTRUCTION

Je suis mon pire ennemi. Tout ce que je peux faire contre le mal que je me cause moi-même, c'est demander l'aide des autres. Une personne va pâtir de ma part maléfique et une autre personne va chercher à comprendre le phénomène.

GEBO

DÉRATISATION

Les membres de la communauté ont tous été remplacés par des entités, je vais devoir les éliminer. Je vais devoir commencer par l'entité la plus maléfique, qui a pris l'apparence d'une personne chère à mon coeur. Une autre de ces entités dit que je suis en proie à la folie et veut me contrecarrer.

ANJUZ

PASSION

Je convaincu que l'une des « annomalies » du Conservatoire Occulte a un potentiel immense. Je suis tellement fascinée que je vais risquer ma vie et celle d'une personne proche dans la quête de cette passion. Une autre personne cherchera à me mettre en garde.

OTHILA

MÉPRISE

Je vais tuer une personne dans des circonstances troubles. Mais alors, une autre personne me révélera que la personne que j'ai tuée est un proche perdu que je recherche depuis longtemps.

URUZ

RÉVOLTE

Je me rebelle contre une personne qui à mes yeux manipule tout le monde pour arriver à ses fins. Je ferai tout ce qu'il faut pour la faire tomber de son piédestal. Une autre personne fera tout pour la protéger.

PERTH

SECRET

Une personne m'a confié un très grave secret, je ne dois en parler à quiconque. Je n'en parlerai qu'à une autre personne, mais la pire qui soit.

NAUTHIZ

PAR AMOUR

Une personne me demande de commettre des actes de plus en plus grave, et je lui obéis par amour. Une autre personne qui m'est proche va gravement pâtir de cela.

INGUZ

PRÉCIEUX…

Une personne détient un objet très précieux ou aux extraordinaires capacités. Cet objet exerce une immense fascination sur moi et je veux m'en emparer à tout prix. Une autre personne veut détruire cet objet.

EIHWAZ

VENGEANCE

Je vais venger la mort d'un de mes proches. J'ai oublié qui est la personne coupable mais je sais qu'elle est parmi nous et quand je l'aurai trouvée, elle paiera le prix fort. Une personne est la coupable que je veux éliminer et une personne cherche à m'empêcher de mener l'enquête.

ALGIZ

IMPRUDENCE

Je suis d'ordinaire avisée mais je suis condamnée à commettre une erreur fatale : m'aventurer trop loin dans les distorsions sans préparation. Je me perdrai en compagnie d'une personne que je déteste et une autre personne prendra des risques fous pour nous secourir.

FEHU

DON

Je veux donner une chose très importante à une personne dans le besoin. C'est un don qui va me coûter énormément. Une autre personne veut m'en dissuader, pensant que cette personne n'en vaut pas la peine.

WUNJO

AMOUR INTERDIT

J'aime à la folie une personne d'un clan ennemi et je vais tout faire pour me rapprocher d'elle, bien que cela nous mettra au devant de graves ennuis. Une personne de mon propre clan est prête à nous faire beaucoup de mal pour ruiner cette union.

JERA

OFFRANDE

Je vais devoir sacrifier une personne proche pour une juste cause ou pour en guérir une autre. Une autre personne fera tout pour m'en empêcher.

KANO

RESONANCE

Mes peurs entraînent des phénomènes surnaturels effrayants et dangereux. Je veux pouvoir triompher de mes peurs, quitte à les affronter. La peur d'une personne crée des phénomènes surnaturels encore pires, tandis qu'une autre personne pense qu'il existe une explication scientifique à nos problèmes.

TEIWAZ

À ARMES INÉGALES

J'ai prévu d'affronter une personne qui est bien plus puissante que moi. Une autre personne toute aussi démunie que moi veut m'aider à tout prix.

BERCANA

APPRENTISSAGE

Je veux avant tout en apprendre plus sur le monde et je vais perdre ma naïveté. Une personne assurera mon mentorat tandis qu'une autre personne me révélera des choses que je n'aurais pas voulu savoir.

EHWAZ

TRAQUE

Dans mes cauchemars, je suis traquée par un danger de plus en présent. Si je ne fuis pas ces lieux, c'en sera fini de moi. Une personne me retient en ces lieux et une autre personne veut en savoir plus ce qui me traque.

LAGUZ

TRANSFORMATION

Je vais connaître une série de métamorphoses jusqu'à atteindre une toute nouvelle forme. Une personne sera horrifiée de mes transformations et cherchera à me guérir, une autre sera au contraire fascinée et tentera d'accélérer le processus.

HAGALAZ

AMBITION

Je veux à tout prix prendre la tête de la communauté. J'ai prévu de mettre hors-course une personne qui se met en travers de ma route. J'ai promis beaucoup à une autre personne pour qu'elle m'aide.

RAIDO

ARBITRAGE

Je veux arbitrer un grave contentieux entre deux personnes, sachant que la vérité est masquée, que notre système de justice est discutable et que je suis loin d'être neutre dans cette affaire.

RHURISAZ

REMORDS

J'ai fait du mal à une personne, un de ces maux qui ne peuvent être réparés et depuis je ferais tout pour accéder à son pardon. Une autre personne me propose régulièrement de m'aider à oublier mon forfait, pour enfin trouver la paix.

DAGAZ

DEFAILLANCE

J'ai promis que je pouvais aider de façon cruciale la communauté mais en fait j'ai menti. Une personne sera la première à pâtir de mon manquement tandis qu'une autre personne est complice dans ma supercherie.

ISA

CONTRAT

Une personne me paie (en argent ou en nature) pour me dicter mes attitudes, ma personnalité et surtout pour adopter un comportement particulier vis-à-vis d'une autre personne. J'ai vraiment besoin de cette rémunération mais jusqu'à quel point vais-je accepter ?

SOWELU

IDEAL

Au service d'un grand idéal (comme l'élimination d'une plaie du monde), je vais amener une personne à sacrifier sa vie, et je sacrifierai la mienne également. Une autre personne fera tout pour nous en empêcher.

ODIN

ILLUMINATION

Mes recherches touchent à leur terme : bientôt je vais toucher à la vérité totale concernant le Conservatoire Occulte. Les problèmes des mortels ne seront plus les miens. Une autre personne veut m'en dissuader au profit d'une vie simple et j'ai prévu de sacrifier une autre personne pour arriver à mon but final.

Les Oracles

Chaque personnage peut choisir ou prendre au hasard 1 à 3 oracles. Ces cartes décrivent des situations qui pourront être jouée ou non.

La réalisation d'un oracle a pour effet de retarder l'horloge d'un cran.

Les oracles non-joués à la fin de la résurgence font avancer l'horloge d'un cran chacun.

- Les personnages peuvent évoquer l'existence d'un oracle qui les concernent, mais ça peut aussi rester à la discrétion des joueurs.
- Chacun reste libre d'interpréter ou de modifier les oracles à sa manière.
- La phrase « C'est un Oracle » permet d'hypnotiser les personnes qui doivent suivre bon gré mal gré les instructions.
- Un joueur peut refuser de jouer un Oracle, mais il pourra être considéré comme accompli
- Les Oracles vous possèdent, vous envoient des visions, des prémonitions.

INDICIBLE

Avec deux autres personnes, vous êtes confrontées à une horreur qui vous dépasse pu d'un phénomène

RÉPARATION

Revis un souvenir traumatique. Mime ce que tu as fait durant le souvenir, en répétant un ou deux

VOYAGE DANS LE TEMPS

Avec deux personnes, traverse les distorsions. Ceci vous permet de faire un bond d'un ou plusieurs

d’une très grande beauté. Vous essayerez d’en témoigner, mais sans succès.

mots négatifs à voix haute. Puis répète un ou deux positifs et mime à nouveau le souvenir.

jours. [Hors roleplay, tout le monde doit en être informé et imaginer dans sa tête ce qui s’est passé pendant l’absence des voyageurs temporels.]

CONSCIENCE

Découvre un endroit qui fait résonner une voix dans ta tête. Ceux qui s’y trouve peuvent tenter de mener une conversation avec cette conscience

COMA

Une personne tombe dans le coma. Avec une autre personne, vous tentez de la ranimer par l’hypnose. Racontez à la comateuse un fragment de souvenir : seulement le décor et les figurants. La personne comateuse dit ce qu’elle fait dans ce souvenir. Votre assistante fait ensuite la même chose. Demandez à la comateuse si elle regrette que ça se soit passé ainsi, ou si elle aurait aimé que ça se soit passé ainsi. Puis la comateuse se réveille ou meurt

MÉMOIRE FAMILIALE

Fais communiquer une personne avec son ancêtre (joué par une autre personne, possédée). L'ancêtre lui expliquera les tourments qu’il a vécus et que la personne porte toujours comme un fardeau.

TRANSE CHAMANIQUE

Réunis plusieurs personnes et entrez dans une transe collective. Amène les personnes à rejouer un un événement oublié de leur passé.

IRÈNE

Une mystérieuse complainte venue des distorsions exerce une attirance sur toi. Pars en expédition avec une personne vers l’origine de ce son. L’une d’entre vous ne reviendra pas.

LA CLEF DES ARBRES

Pars dans les distorsions avec une personne. Tu as une quête précise en tête que tu ne lui révéleras jamais. En revanche, dis à la personne ce que tu t’attends à trouver dans ces espaces. L’autre personne dit si tu le trouves et tente de trouver une signification à tout ça.

PASSAGE LIMBIQUE

Désigne une personne qui a un problème, annonce que son problème peut être résolu par un

THÉÂTRE MENTAL

Possède l’esprit d’une personne : son inconscient se manifeste sous la forme d’un théâtre projeté, où elle

INTOXICATION

Ramène un ingrédient de ton exploration, mange-en devant une personne et tombe aussitôt très

passage dans les distorsions vers une autre dimension. Désigne une personne qui va effectuer le passage : elle doit avoir les yeux bandés pour effectuer le passage.

interagit avec des proches, incarnés dans le théâtre mental par ces personnes elles-mêmes.

malade ou dépendant de cette substance.

COLÈRE

Demande à une personne de t'aider à faire quelque chose. Devant témoin, finis par l'accuser de mal faire, pique une colère mémorable et vide ton sac, montre que c'était la goutte d'eau qui a fait déborder un vase bien trop plein.

FAVEUR

Demande à une personne quel est son pire problème, et fais tout ce que tu peux pour le résoudre si elle agit contre une autre personne que tu lui désignes..

VAMPIRISME

Tu tombes malade. Pour te rétablir, tu dois te repaître de la force vitale d'une autre personne.

LA MÉMOIRE OU LA MORT

Demande à quelqu'un de brûler un de ses souvenirs les plus précieux pour qu'il réchappe du froid ou de la maladie.

RESSENTIMENT

Vas voir une personne, explique-lui quel sévice une autre personne a commis sur toi. La personne doit aller la voir et la conduire à faire grande repentance, à chercher la rédemption.

ACIDE

Fabrique un acide [factice!] avec une personne, puis sers-t-en pour asperger le visage d'une autre personne qui en sera défigurée.

GIFLE

Frappe devant témoin une personne parce que tu penses qu'elle t'a offensé. Puis révèle plus tard que tu

PROCÈS EN MAGIE NOIRE

Organise un procès en magie noire ou une autre pratique très malsaine.

TROIS RENDEZ-VOUS

Organise trois rendez-vous romantiques avec une personne, séparés dans le temps. A l'issue de ces

as fait erreur sur son compte.

trois rendez-vous, déterminez si vous formez un couple où si vous vous séparez.

DEUIL

Témoigne auprès de personnes successives de différentes étapes d'un deuil que tu vis : le déni, puis la colère, puis la tristesse, puis l'acceptation, puis l'oubli.

CONTEMPLATION

Évoquez tour à tour des fragments d'un souvenir heureux. Il s'agit juste d'un instant figé. Utilisez les cinq sens. Vos souvenirs se mélangent.

PROPHÈTE

Annonce des choses étranges (par exemple : La terre est dévastée et nous sommes dans le dernier refuge vivable ; Nous sommes dans une copie illusoire du Conservatoire Occulte ; tout le monde est mort-vivant…).

REVELATION

Quitte ton personnage un moment (il s'est absenté)créé un figurant qui va faire des révélations sur ton personnage, puis revient avec ton personnage

LÉGENDE

Demande à une personne de raconter une légende angoissante du Conservatoire Occulte. Donne ensuite corps à cette légende.

INITIATION

Confie une personne à une autre pour qu'elle organise son rite de passage vers un nouveau statut.

POTION DE VÉRITÉ

Fais-toi escorter d'une personne qui sera chargée de te protéger et fais boire la potion à une autre personne : interroge d'abord le passager noir

IGNORANCE

Offre un objet maudit à une ou plusieurs personnes et désigne-leur une autre personne. Elles doivent ensuite se comporter comme si cette

ACHARNEMENT THÉRAPEUTIQUE

Tu remarques une personne meurtrie, tu mets tout en œuvre pour la guérir mais ça échoue.

de cette personne (c’est-à-dire la version la plus sombre de sa psyché), puis son passager blanc.

autre personne n’existait pas.

VERMINE

avec une autre personne, débusque des insectes, des cloportes et des vers, et rends-leur un culte (surtout, évite de les tuer ou de leur faire du mal).

CRAQUAGE

Avec une deuxième personne, appuyez-vous sur l’autorité, la sagesse, l’amour ou la bienveillance d’une troisième personne, jusqu’à ce qu’elle craque et montre ses failles.

GRATTAGE DE TERRE

Gratte la terre ou les murs jusqu’à ce qu'une personne te demande ce que tu fais, donnes-lui une explication puis reprends jusqu’à ce qu'une autre personne te demande ce que tu fais, et donne-lui une autre explication.

MALAISE

un objet révèle une vérité dérangeante (livre ou autre). Accablé par cette découverte une de tes certitudes se trouve bousculée, de même que tes relations avec tes proches.

BON ET MAUVAIS VOYAGE

Avec une autre personne, consommez une drogue. L’une fera un bon voyage, l’autre un mauvais voyage.

GRANDE OBOLE

En échange d'un service, paie une personne avec un souvenir, qui sera désormais le sien.

ACCUMULATION

Rassemble des objets hétéroclites de façon impulsive. À chaque fois qu’on te reprend un objet, tu perds un souvenir.

DÉPENDANCE

un endroit exerce une attraction particulière sur toi. Tu éprouves le besoin d’y revenir régulièrement et de maintenir un contact en ignorant

VISAGE

Vous perdez toute expression faciale. Les personnes qui veulent vous aider peuvent faire des suppositions sur vos sentiments

les autres personnes qui s’y trouvent

ou votre vécu. Quand elles tombent juste, vous retrouvez vos expressions faciales ou vous acceptez votre sort.

PERTE

Perds l’usage d’un sens à cause d'une personne.

QUESTION DE CONFIANCE

Écris sur un morceau de papier : « Je suis digne de confiance » ou « Je ne suis pas digne de confiance ». Passe un moment avec une personne. A la fin, demande à la personne si tu peux l’accompagner. Si elle accepte et que tu es indigne de confiance, il lui arrive quelque chose de grave. Si elle refuse et que tu étais digne de confiance, tu as le cœur brisé.

OUBLI

Tu t’avères incapable de raconter le moindre souvenir. Puis tu vas faire un somme. Quand tu te réveilles, tu as complètement changé d’identité et de passé.

INTERDIT

Découvre un endroit où des prédé-cesseurs ont gravé une ancienne recommandation. Annonce un interdit et nomme une personne chargée de châtier quiconque le transgresse.

MYSTÈRE

Enquêtez sur un crime. À chaque fois que vous collectez un indice ou interrogez quelqu’un, vous découvrez une nouvelle vérité. Au troisième indice, la vérité éclate et elle est particulièrement bizarre, surnaturelle ou provoque une mise en abîme.

OBJET MÉMORIEL

Demande à une personne de te confier l’objet qui renferme son souvenir le plus précieux. Reviens la voir plus tard et annonce-lui que tu l’as perdu.

SYCOPHANTE

Dénonce un crime commis par une personne et vas chercher ta récompense auprès d’une autre personne (juriste ou

CHOIX MORTEL

Trois personnes sont blessées ou malades. Fabrique des organes-golems en quantité limitée. Tu peux t'en servir pour sauver la vie

DILEMME

Adresse-toi à une personne devant témoin. Annonce-lui que son problème a deux solutions possibles. Mais elles sont toutes

commanditaire).

de ta personne préférée, ou des autres personnes.

les deux coûteuses d’une façon différente.

ÉCLOSION

Avec une personne pour t’assister, amène une autre personne à entrer en transe jusqu’à ce que ce qu’elle révèle sa vraie nature.

MULE

Dis à une personne que la chose qu’elle voulait que tu transportes est bien dans ton corps, et que tu commences à te sentir mal. Il est temps qu’il trouve quelqu’un pour te la retirer.

MÉTAMORPHOSE

Déclare à une personne tout l’amour ou l’amitié très forte que tu lui portes. Puis change du tout au tout.

AVEU

Force une personne à avouer son secret, sinon tu feras du mal à une autre personne.

RÉSURRECTION

Une personne meurt. Organise sa résurrection. Elle en ressort profondément changée.

POTION DE PRÉDICTION

Fais avaler une potion à une ou plusieurs personnes. Demande-leur si elles veulent entrevoir les conséquences d'un événement prévu comme heureux ou celles d'un événement prévu comme désastreux. Elles vont alors entrer en transe et jouer un de leur futurs possibles. L’événement prévu comme heureux a des conséquences désastreuses et inversement.

SACRIFICE

Demande à une personne de te prélever un organe, ta vie, ton sang, un souvenir, ton âme ou même ta personnalité toute entière pour sau-

RENCONTRE AVEC LE MAL

Tente d’éloigner chaque personne de la souffrance, du mal ou du vice qui la ronge, sans succès. Tu fais ensuite la rencontre d’une entité. Il te

AVEC LA BÊTE

Raconte à une personne la relation intime, romantique ou sensuelle que tu entretiens avec quelqu’un. Laisse entrevoir au fur et à mesure

ver une autre personne.

promet de guérir ces personnes de leur vice, mais en échange tu dois toi-même y succomber. Donne ta réponse.

que tu parles d'une entité.

REFLET

A chaque fois que tu aperçois ton reflet, un détail se produit que tu ne peux pas voir hors du reflet et te pousse à agir bizarrement

MALÉDICTION

Lorsqu'un oracle ou un rituel est effectué devant toi, annonce qu'il entraînera la manifestation d'une entité.

DÉNONCIATION

Dis à une personne que telle autre personne est la cause de tel problème parce que c'est une entité ou un agent des entités.

LA MARIONNETTE D'UN AUTRE

Agis comme si tu étais la marionnette d'une entité ou d'un sorcier (utiliser tes doigts pour manipuler tes expressions faciales peut être une façon). Ceci ne prend fin que si une autre personne te tire de cet état.

CHANGEFORME

Vis quelques moments dans la communauté, puis pars en exploration. Quand tu reviens, tu as le sentiment d'être partie des jours. Tu réalises qu'une entité changeforme avait pris ta place pendant ton absence.

BALTAR

Tu es la seule à voir une entité qui représente ta malédiction. Les gens pensent que tu as des hallucinations. Puis une autre personne devient capable de le voir.